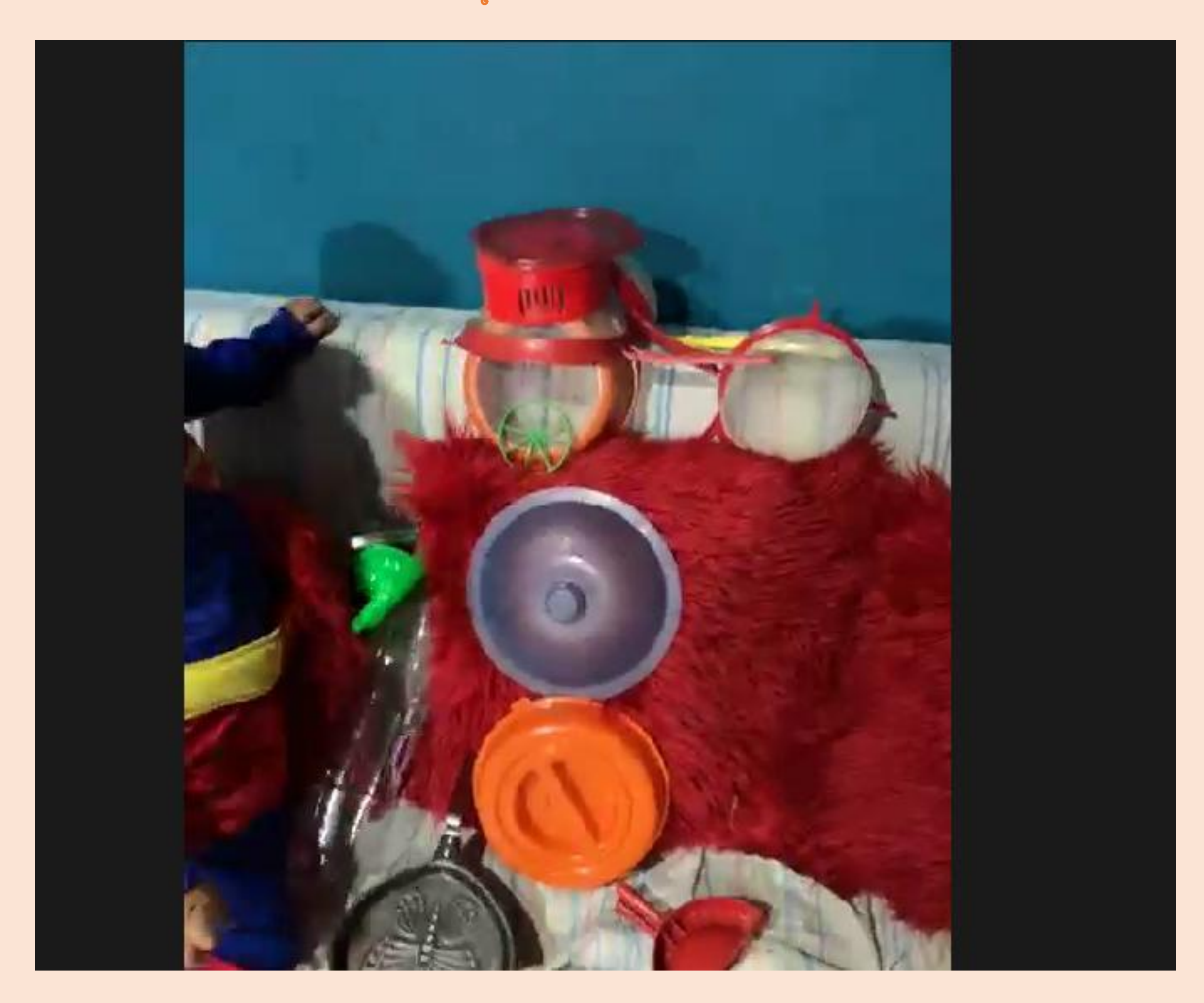
Crea tu propio amigo.

Descubre que nuevos amigos tienes en casa.



Daniela Lizarazo Borbón.

Con el acompañamiento de la tripleta L4 que está conformada por los artistas: Oswar Patiño, Juliet Sarmiento y Mayra Largo.

Programa Nidos- Arte para la primera infancia.

“Cada vez que se explora, se imagina y cuando el niño está en ese proceso de descubrimiento del mundo es capaz de crear sus propios juegos. (Daniela Lizarazo).”

Desde el juego, los juguetes y los ambientes de juego y a medida que se va dando esta experiencia desde el descubrir nuevos amigos surgen las siguientes preguntas.

- ¿Porque los juguetes y los ambientes de juego son importantes en la vida de los niños y las niñas?

- ¿Cómo la casa puede volverse un ambiente de juego?

- ¿Como los dispositivos implementados en la experiencia pedagógica se vuelven juguetes mediante las interacciones que los niños y las niñas tienen con ellos?

Para dar inicio a la experiencia pedagógica se muestra el video de la artista Martina quien nos cuenta todo acerca del programa Nidos, justo después de eso Lía una obra de arte del futuro del Museo Colonial de Bogotá les da las indicaciones correspondientes a los turistas que en este caso son los niños, las niñas, sus familias y los maestros y maestras de primera infancia. Para poder entrar al museo

era muy importante tener en cuenta lo siguiente: Micrófonos apagados, cámaras prendidas, tomar a los niños de la mano durante el recorrido (esto con el fin de que los padres no dejen solos a los niños durante la experiencia para poder ayudarles en lo que se requiera durante la misma) y enfocar la pantalla de seres al descubierto, que en este caso esta pantalla es la del Museo Colonial, escribir en el chat del grupo si hay problemas de conectividad y cambiar los nombres de los padres o cuidadores por los de los niños y las niñas. Justo después de que todos cumplieron con las indicaciones que se dieron se presentaron los artistas de las obras que eran las profesoras de los niños quienes estaban representando a un personaje importante de algunas obras de arte encontradas en el Museo Colonial. Después de eso seguimos a Lía hasta el museo y allí nos encontramos con unas Aramis quien nos llevó a una sala del museo para mostrarnos que unos personajes se estaban saliendo de sus pinturas, una de ellas era Clara de la época colonial, Aramis se llevó un gran susto cuando la vio pero después ambos nos dieron la bienvenida y empezamos a descubrir algo increíble y es que en algunos objetos pueden haber caras y amigos ocultos, después de esto Aramis tiene una gran idea transformar un objeto que tengamos en casa en un amigo, entonces les dicen a los niños que busquen objetos de su casa para crear sus propios personajes. Mientras que los niños van transformando su casa con los objetos escogidos por ellos mismos, los chicos nos muestran que encontraron y le dan vida a un reloj, le colocan brazos, ojos y muchas otras partes del cuerpo. Luego de esto le piden a cada uno de los niños que les cuenten como crearon sus amigos. Es en este instante de exploración en donde el niño crea un juego simbólico en la medida en que está presente su imaginación para poder crear a un nuevo amigo.

Finalmente, los chicos se despiden e invitan a los niños y niñas a que por el resto del día sigan encontrando amigos que están en casa pero que no vemos y es así como la experiencia llega a su fin.

Seres al descubierto es el nombre con que los artistas decidieron llamar esta experiencia.

Descubre en ti tu propio personaje.

La profesora esta disfrazada de un artista y escultor muy importante que tiene obras en el Museo Colonial.



La profesora Yulieth hace parte de los Agentes Educativos de la Institución y les da las gracias a los niños y a los padres por hacer parte de esta experiencia haciéndose participes de ellas.



"A medida que se explora y se piensa surgen nuevas interacciones durante la experiencia. (Daniela Lizarazo)"

Todo comienza con el video de Martina quien nos cuenta todo acerca del programa Nidos para así darle apertura a la experiencia pedagógica.



Ella es Lía y hace parte de una obra del futuro, recibimos un bonito saludo y bienvenida de su parte. Ella les dice a las artistas (en este caso las profes que están representando a un personaje que se presenten ante los niños y sus familias como ese personaje al que están haciéndole honor).



Ahora conocemos a Aramis el guía del Museo Colonial quien nos cuenta que las pinturas del museo están cobrando vida y también nos va a enseñar las salas del museo.



Clara es una obra de la Época Colonial y ella en este instante esta cobrando vida y juega a salir y entrar de su cuadro.



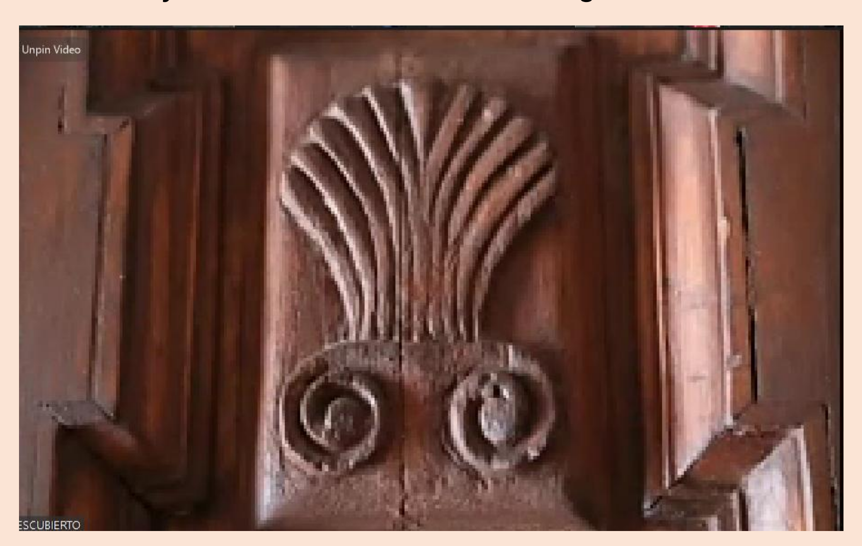
En la sala de la parendomia Clara sale corriendo y asusta a Aramis, ella es uno de los personajes que se salió de su pintura.


Unpin Video

Encuentra amigos donde menos te lo esperes.



Tenemos que descifrar entre todos que rostro puede tener este objeto. Podemos ver un elefante o un rey con su corona señalando algo.



Este tallado se parece al rostro de una de las profesoras que está presente en la experiencia o también puede ser un indígena con su gorro de plumas en la cabeza.

Él es un gatito o león por su apariencia gordita y sus bigotes.

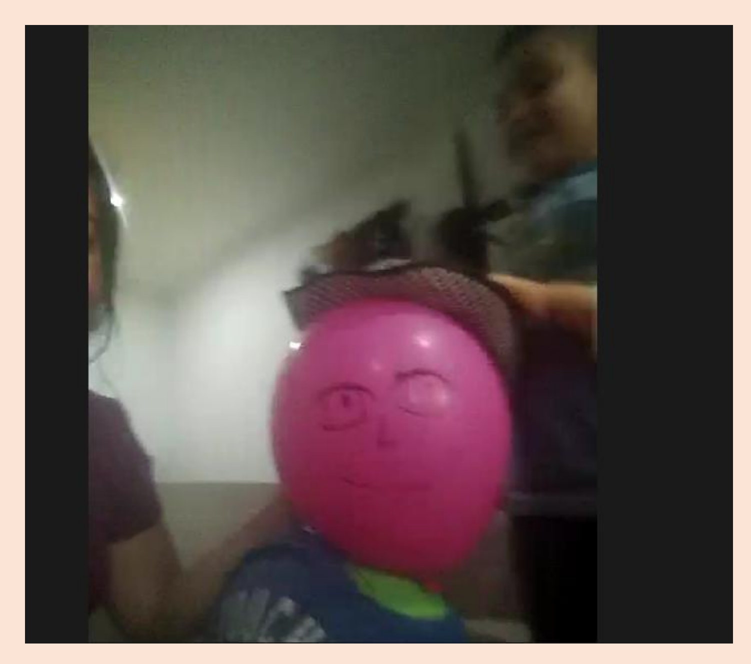


Y ya que estamos descubriendo rostros y personajes Clara y Aramis nos invitan a que desde casa podamos crear un personaje y darle vida. Mientras que cada uno crea su personaje Clara y Aramis buscan objetos que encuentren en el museo y que les sirvan para hacer su amigo. Ellos descubren que al amigo que van a darle vida colocándole diferentes dispositivos es un reloj que se encuentra en el museo, el cual cambia drásticamente al colocarle ojos, brazos, una corbata y un sombrero. Todo esto se logró gracias a dispositivos como: Platos de cocina, una media, cucharones de la cocina y un par de medias veladas que curiosamente son de Clara.

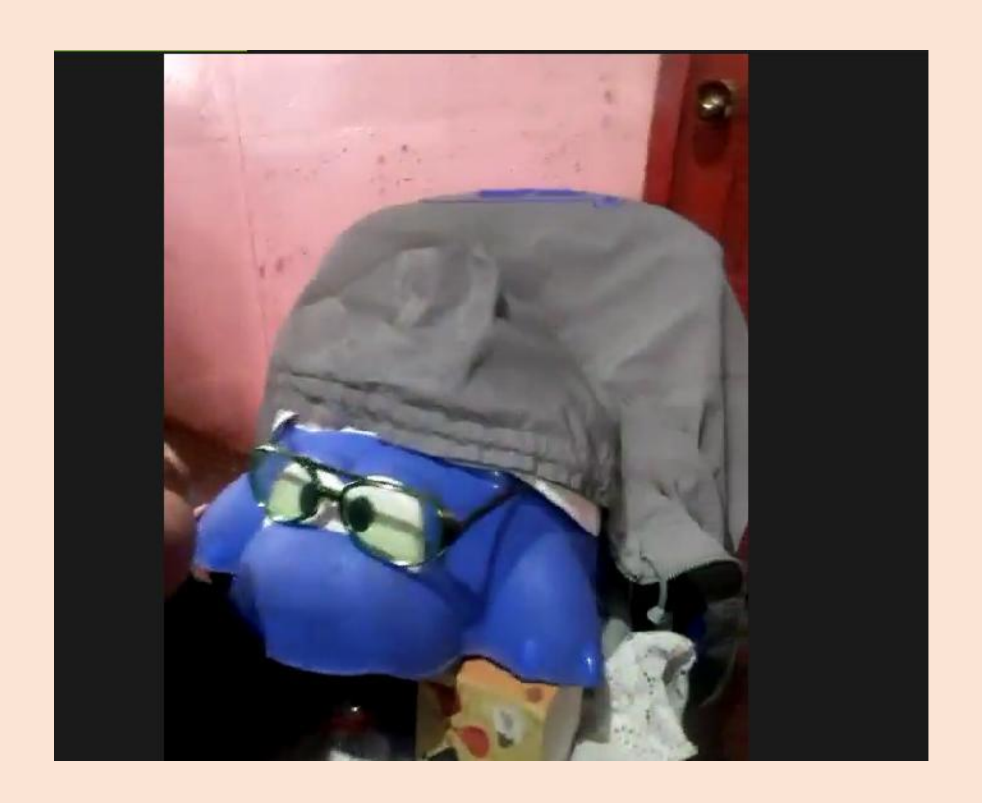


Ahora es momento de apreciar que amigos crearon nuestros niños y niñas por eso los vamos a llamar uno por uno para que enciendan sus cámaras y micrófonos y así puedan contarnos todo acerca de sus creaciones.

Juliana hizo un vaquero con dos bombas para el cuerpo y la cara, su amigo tiene ropa y un sombrero.



Sofía hizo un muñeco con una vasenilla, ropa y gafas, lo llamo Antonio.



Con un plato Matías hizo el rostro de un gato.



Después de apreciar las creaciones de los niños Clara y Aramis se despiden de nosotros y nos dejan con Lía quien nos pregunta cómo nos fue en el recorrido del museo, además de esto nos invita a seguir descubriendo amigos en nuestras casas.


SERES AL DESCUBIERTO


DESCUBIERTO

"Mediante la exploración al descubrir nuevos seres que están ocultos en casa los niños juegan a crearlos. (Daniela Lizarazo)"

Descubre junto a mí.



La intención de esta experiencia era invitar a los niños y a sus familias a que se desconectaran por un rato del mundo exterior, para que pudieran jugar juntos en familia y descubrir, crear juntos un nuevo amigo con las cosas que están en la casa. Además de eso la idea era ver que muchos objetos de los que están en casa no son basura y pueden ayudarnos a construir nuevos amigos.

Además de esto podemos encontrar, objetos, telas, juguetes o cosas que están en casa y nos pueden servir para crear un amigo. Estos dispositivos permiten que los niños y las niñas puedan transformar un objeto que ya está en su casa y estos a su vez fortalecían las interacciones entre padres e hijos, ya que podían ayudarse mutuamente para construir en conjunto un gran amigo para jugar y compartir con él.

Mediante la creación del personaje los niños exploraban que dispositivos y materias eran útiles para crear las partes del cuerpo de su amigo como los brazos, las piernas, etc.

Algunos de los lenguajes presentes en esta experiencia podían ser el lenguaje oral que se da a lo largo de la experiencia cuando los chicos nos cuentan un poco acerca de lo que va a ocurrir y cuando los niños dan sus aportes e intervenciones y el lenguaje corporal que se da a través de la creación y transformación del personaje de cada uno de los niños.

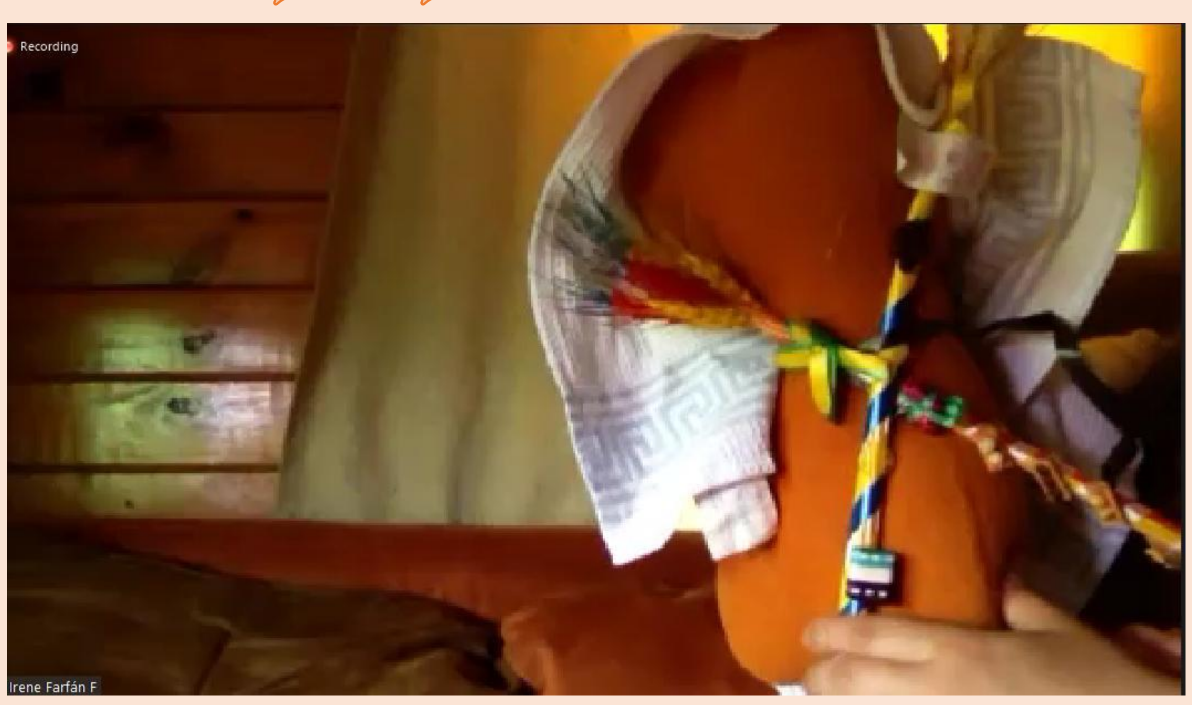
El ambiente está dispuesto desde la propuesta de transformación que nos presentan los chicos cuando nos muestran los objetos que encontraron y que pueden ser útiles para crear a su amigo y de esta forma invitan a los niños a que ellos coloquen los objetos en el espacio de su casa que van a transformar.

Las formas de leer el mundo por parte de los niños y las niñas son desde lo que se vive, se siente a partir de lo que los niños ven en las personas que los rodean, leen la forma en la que las chicas transforman su espacio para ellos hacer lo mismo.

Lo poético se ve reflejado desde la creación y transformación de un objeto escogido por parte de los niños para hacer su propio amigo, esto se da a partir de lo que los niños ven en los chicos y se animan a realizarlo, así como ellas lo hicieron.

A medida que vamos descubriendo el mundo a través de esta experiencia podemos encontrarnos con un dialogo que se da entre los artistas y los niños a partir de las siguientes preguntas.

Mis propias creaciones.




Yoseph y Joel Daza



A partir de lo vivido durante la experiencia surgieron esta serie de preguntas dentro de la misma.

¿Quién es tu amigo?

Yoseph: Cree un amigo con un limón, papas y cebolla, es muy sonriente este nuevo personaje y curiosamente él también se llama Yoseph.

Andriu: Tengo un amigo y se llama Mike.

Matías: Yo hice el rostro de un gato con este plato.

Camilo: Mi amigo es Antonio y es una vasenilla con gafas y gorro.

¿Con que hiciste a tu amigo?

Irene: Hice una monja con espigas, una toallita y una almohada.

Erick: Hice un muñeco de nieve que se llama el hombre araña y además este personaje esta hecho de pelotas y cojines.

Juliana: Con dos bombas, ropa, un sombrero y gafas.

Nicolas: Doña guitarra tiene una lampara como cabeza.

En relación con la experiencia pedagógica y lo que se da mediante la misma podemos encontrar unos referentes que tienen relación con lo ocurrido en estos momentos de vivir, gozar y disfrutar la experiencia.

“El arte con ayuda de la imaginación creadora, es el medio más propicio para preparar a los niños en la conquista de su futuro y del mundo y sus objetos, ya que los dota de iniciativas, recursos y confianza para enfrentar y resolver problemas más allá de la información que esta inconclusa en un mundo por descubrir (2007:14) Tita Maya”.

“El niño que tiene la libertad y la oportunidad de manipular y usar su mano en una forma lógica a través de distintos objetos para llegar a una transformación, con consecuencias y usando elementos reales, desarrolla una fuerte personalidad (María Montessori)”.

Para darle interés a la creación de un amigo podemos preguntarnos con que podemos hacer los ojos, la nariz, boca, etc. Es por ello que los artistas en este caso (Clara y Aramis) incentivan a los niños a que piensen en esto, haciéndose las siguientes preguntas entre ellos mismos a medida que están creando su propio amigo que en este caso es el señor reloj.

¿Por qué no me prestas tus medias para hacerle cabello al señor reloj?

¿Es un elefante con una trompa muy larga?

¿Usted porque se está saliendo de su cuadro clara?

¿Pero qué te parece yo le veo forma de gato?